Volume 7 Issue 3 (2023) Pages 2919-2928
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Mengembangkan Profil Pelajar Pancasila Anak Usia Dini melalui Permainan Bermuatan Nilai Ajaran Samin

Asroful Kadafi[1]✉, **Tyas Martika Anggriana**[1], **Ibnu Mahmudi**[1]
Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Madiun, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.2479

Abstrak
Permasalahan kenakalan remaja di Indonesia masih menunjukan angka yang tinggi. Permasalahan ini dapat diatasi dengan penanaman nilai-nilai positif sejak dini. Sesuai yang diamanhkan oleh pemerintah, hal yang perlu ditanamkan kepada peserta didik yaitu penguatan nilai-nilai Pancasila atau lebih dikenal dengan istilah Profil Pelajar Pancasila (P3). Penanaman atau pengembangan karakter tersebut tentunya tidak terlepas dari budaya lokal yang telah ada sebelumnya. Berangkat dari masalah tersebut maka peneliti mengaplikasikan strategi permainan bermuatan budaya lokal (Samin) untuk mengembangkan profil pelajar pancasila pada Anak Usia Dini. Penelitian ini melibatkan subyek penelitian sebanyak 18 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, melalui 2 siklus. Hasil penelitian pada siklus I kategori P3 masuk pada klasifikasi Mulai Berkembang dengan nilai rata-rata 58. Siklus II menunjukan peningkatan nilai yang berada pada nilai rata-rata 75. Nilai rata-rata ini menunjukan capaian penelitian berada pada klasifikasi Berkembang Sesuai Harapan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan pada sekolah lain terutama intervensi untuk mengembangkan P3 maupun penelitian selanjutnya dalam pengembangan P3 sesuai kebutuhan siswa dan memperhatikan nilai ajaran budaya lokal.
Kata Kunci: *profil pelajar pancasila; anak usia dini; permainan anak; nilai ajaran samin*

Abstract
The problem of juvenile delinquency in Indonesia still shows high numbers. This problem can be overcome by instilling positive values from an early age. As mandated by the government, what needs to be instilled in students is the strengthening of Pancasila values or better known as the Pancasila Student Profile (P3). Planting or developing these characters is certainly inseparable from the local culture that has existed before. Departing from this problem, the researcher applied a game strategy filled with local culture (Samin) to develop a profile of Pancasila students in Early Childhood. This study involved 18 students as research subjects. This research was conducted using classroom action research methods, through 2 cycles. The results of the research in the first cycle of the P3 category were included in the Beginning to Develop classification with an average value of 58. The second cycle showed an increase in values that were at an average value of 75. This average value indicated that the research achievements were in the Developing According to Expectations classification. The results of this study are expected to be taken into consideration in other schools, especially interventions to develop P3 and further research in developing P3 according to the needs of students and paying attention to the values of local cultural teachings.
Keywords: *pancasila student profile; early childhood; child games; values of samin's teachings*

Copyright (c) 2023 Asroful Kadafi, et al.

✉Corresponding author : Asroful Kadafi
Email Address : asrofulkadafi@unipma.ac.id (Madiun, Indonesia)
Received 27 February 2023, Accepted 10 April 2023, Published 3 June 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.2479

Pendahuluan

Remaja merupakan modal berharga bagi masa depan sebuah Bangsa, namun fakta dilapangan menunjukan, masih banyak remaja yang menujukan perilaku menyimpang dari norma yang ada atau sering dikenal dengan istilah kenakalan remaja (Rulmuzu, 2021; Sumara et al., 2017; Unayah & Sabarisman, 2016). Kenakalan remaja dapat terjadi salah satunya disebabkan oleh faktor lingkungan, terutama lingkungan keluarga (Andriyani, 2020; Nur Utami & Raharjo, 2019; Suryandari, 2020; Utaminingsih & Setyabudi, 2012). Pola asuh yang salah, seperti orang tua yang sering menghukum anak mereka, dapat menjadi penyebab munculnya perilaku kenakalan pada usia remaja (Doelman et al., 2021; Mwangangi, 2019; Sary, 2023; Syifa et al., 2023). Berdasar masalah tersebut, perlu adanya metode dan pendekatan yang tepat untuk mengatasi maupun mencegah terjadnya kenakalan remaja (Akmal Latief & Zulherawan, 2020; Retnaningtyas & Zulkarnaen, 2023). Pengaruh pengalaman masa lalu pada usia anak yang dapat berpengaruh ketika mereka memasuki usia remaja menjadi penting untuk diperhatikan sebagai upaya pencegahan terjadinya kenakalan remaja (Steketee et al., 2021; Zakharova & Lyubimova, 2019).

Program pendidikan kreatif bagi anak usia dini perlu menjadi perhatian dalam mewujudkan karakter peserta didik yang ideal untuk mencegah terjadinya kenakalan remaja (Durmuşoğlu et al., 2021; Macrides et al., 2021). Karakter peserta didik di Indonesia yang ideal dicerminkan dalam profil pelajar Pancasila, yang terdiri dari: 1) Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, 2) Berkebinakaan global, 3) Bergotong royong, 4) Kreatif, 5) Bernalar kritis, dan 6) Mandiri (Kemdikbud, 2021). Penanaman karakter melalui proses pembelajaran pada anak usia dini dapat dilakukan melalui pemanfaatan media permainan (Hidayati, 2020; Jendriadi et al., 2023). Marchiano (2021) karakter dapat dibentuk dengan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak, agar tidak terpengaruh hal negatif melalui media permainan pendidikan karakter. Selain pemanfaatan permainan, karakter juga dapat ditumbuhkan melalui penanaman nilai kearifan local (Mislikhah, 2020).

Hasnidar & Erdian (2019) menjelaskan pembentukan karakter anak usia dini, melalui penanaman nilai kearifan lokal dapat membentuk sikap dan perilaku yang santun, bahagia, sejahtera, damai, disiplin, bertanggung jawab, berkomitmen, jujur, pekerja keras, baik hati, mau bekerja sama, mandiri. Konsep kearifan lokal merupakan strategi untuk mentransformasikan nilai-nilai yang dianggap penting dipelajari oleh anak (Mahdaleni & Hadiyanto, 2022; Ratih, 2019). Nilai kearifan lokal menjadi hal yang penting untuk ditanamkan kepada anak secara berkelanjutan (Suratman, 2019).

Temuan penelitian yang sudah ada di atas, menunjukan bahwa penanaman dan pengembangkan profil pelajar Pancasila dapat dilakukan dengan program yang kreatif seperti pemanfaatan media permainan dan memperhatikan muatan budaya lokal (Espigares-Gámez et al., 2020; Pramudyani, 2020; Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019). Budaya lokal yang diimplementasikan pada penilitian ini melalui strategi permainan untuk membentuk profil pelajar pancasila adalah ajaran nilai Samin. Samin diyakini berasal dari kata "*sami-sami*", kata ini merupakan salam sapaan yang disampaikan oleh orang Samin ketika bertemu dengan orang lain yang berbunyi "*sami-sami seger waras, rahayu*", yang memiliki makna mendoakan agar orang lain yang berjumpa dengan mereka diberikan kesehatan dan kesejahteraan lahir dan batin oleh Tuhan Yang Maha Kuasa (Anggriana, 2021). Nilai samin perlu dilestarikan dan diajarkan pada anak usia dini untuk membentuk karakter positif sebagai upaya pencegahan kenakalan remaja sejak dini.

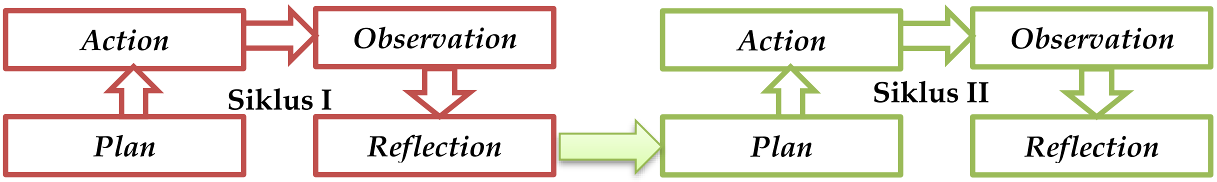
Metodologi

Penelitian dilaksanakan di Kelompok Bermain (KB) Al-Furqon Jl. Lebdosari VIII RT 7 RW 5 Kalibanteng Kulon Semarang Barat. Subyek penelitian sebanyak 18 siswa kelas Mina yang berusia antara 4 sampai dengan 5 tahun. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pelaksanaan penelitian ini berkerjasama dengan Guru KB Kelas Mina sebanyak 2 orang. Pendekatan penelitian yang digunakan pada

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.2479

penelitian ini merupakan pendekan kualitatif. Pada penelitian ini, metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan menggunakan PTK untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas dan mengembangkan karakter positif bagi siswa, yaitu karakter yang mencerminkan profil pelajar Pancasila.

Penelitian tindakan ini diawali dari proses refleksi dari Guru berdasar hasil observasi untuk mengetahui secara pasti permasalahan atau kekurangan yang terjadi ketika proses pembelajaran di kelas sebagai dasar untuk melakukan perbaikan (Sugiyono, 2016; Wiyono, 2007). Desain penelitian PTK menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (dalam Wiyono, 2007) yang terdiri dari tahapan: 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Observasi, 4) Refleksi. Siklus atau tahapan penelitian dilakukan sebanyak 2 (dua) kali. Desain tahapan penelitian divisualisasikan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan PTK Kemmis dan McTaggart (dalam Wiyono, 2007).

Metode pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi dengan instrumennya yaitu pedoman observasi. Pedoman observasi disusun sesuai dengan indikator profil pelajar Pancasila, yang terdiri dari: 1) Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, 2) Berkebinakaan global, 3) Bergotong royong, 4) Kreatif, 5) Bernalar kritis, dan 6) Mandiri (Kemdikbud, 2021). Analisis data dilakukan dengan analisa deskriptif, yaitu melakukan analisa statistic secara sederhana dan menyampaikan simpulan dalam bentuk narasi. Penelitian dikatakan berhasil dengan melihat perubahan atau peningkatan perilaku yang mencerminkan profil pelajar Pancasila pada siswa

Hasil dan Pembahasan

Hasil pengujian profil pelajar Pancasila pada siswa Kelompok Bermain (KB) Al-Furqon mulai pre-test sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilaksanakan tindakan dengan permainan bermuatan nilai ajaran Samin menunjukan perbedaan atau terjadi peningkatan setelah dilakukan tindakan, hasil secara rincidilihat dari perbedaan nilai rerata setiap pengujian disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Skor Rata-Rata

	Pre Test	Pos Test 1	Post Test 2
Nilai Total	500	1050	1350
Nilai Rata-Rata	28	58	75

Berdasar table 1 diketahui hasil pengukuran awal tingkat profil pelajar Pancasila siswa KB Al Furqon menunjukan nilai rerata sebesar 28. Nilai mengalami kenaikan pada siklus 1 atau setelah dilaksanakan tindakan yang pertama, yaitu menjadi 58. Nilai setelah dilakukan siklus 2 menjukan adanya kenaikan nilai rata-rata menjadi 75. Hasil pengukuran ini menujukan apabila treatment yang dilakukan dengan permainan bermuatan nilai ajaran Samin memberikan dampak positif terhadap peningkatan karakter siswa sesuai profil pelajar Pancasila. Penilaian ini disesuaikan dengan pedoman penilaian kurikulum 2013, yaitu: 1) BB yang berarti Belum Berkembang, 2) MB yang berarti Belum Berkembang, 3) BSH yang berarti Berkembang Sesuai Harapan, dan 4) BSB yang berarti Berkembang Sangat Baik. Klasifikasi nilai sesuai pedoman penilaian kurikulum 2013 disajikan pada tabel 2. Merujuk pada

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.2479

klasifikasi pedoman ini, hasil akhir yang dicapai pada penelitian ini, siswa KB Al Furqon masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan.

Tabel 2. Klasifikasi Penilai Sesuai Kurikulum 2013

No	Klasifikasi	Nilai
1	BSB (Berkembang Sangat Baik)	85-100
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	60-84
3	MB (Mulai Berkembang)	40-59
4	BB (Belum Berkembang)	0-39

Hasil pengukuran sebelum dilakukan tindakan sesuai pada table 3 menunjukan ada 17 siswa masuk dalam kategori Belum Berkembang atau berada pada rentan skor 0-39. Siswa yang mendapatkan nilai pada kategori Mulai Berkembang hanya 1 siswa yaitu mendapat nilai 50, sekaligus menjadi nilai tertinggi di kelas ini. Hasil pengukuran ini menjadi alasan kuat untuk dilaksanakan tindakan dengan permainan bermuan ajaran Samin sebagai upaya meninkatkan karakter siswa sesuai profil pelajar Pancasila. Tindakan dilaksanakan sebanyak 2 kali atau 2 siklus.

Siklus 1 didapatkan hasil terdapat kenaikan nilai, nilai rata-rata siswa sebesar 58. Nilai ini masuk dalam klasifikasi Mulai Berkembang. Post test 1 menujukan terdapat 2 siswa masuk klasifikasi Mulai Berkembang atau berada pada rentan nilai 40-59. Siswa yang berada pada klasifikasi Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 16 siswa, mereka mendapatkan nilai pada rentan 60-84. Post test 1 menunjukan nilai terttinggi sebesar 83 yang diperoleh oleh 1 siswa berinisial MFI. Hasil pada siklus 1 sudah menujukan sudah mulai ada peningkatan karakter siswa sesuai profil pelajar Pancasila, namun hasil tersebut dianggap belum maksimal, sehingga dilanjutkan pada siklus 2.

Siklus 2 didapatkan hasil terdapat kenaikan nilai dari capaian pada siklus 1, nilai rata-rata siswa pada siklus 2 sebesar 75. Nilai ini masuk dalam klasifikasi Berkembang Sesuai Harapan. Post test 2 menujukan terdapat 14 siswa masuk klasifikasi Berkembang Sesuai Harapan atau berada pada rentan nilai 60-84. Siswa yang berada pada klasifikasi Berkembang Sangat Baik sebanyak 4 siswa, mereka mendapatkan nilai pada rentan nilai antara 85-100. Post test 2 menunjukan nilai terttinggi sebesar 100 yang diperoleh sebanyak 4 siswa. Hasil pada siklus 2 menujukan peningkatan karakter siswa sesuai profil pelajar Pancasila yang Berkembang Sesuai Harapan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukan capaian berada pada klasifikasi (BSH) Berkembang Sesuai Harapan. Capaian ini didapatkan setelah tindakan kedua atau siklus 2. Capaian ini menujukan bahwa permainan dengan bermuatan budaya local (nilai ajaran Samin) dapat mengembangkan karakter siswa sesuai profil pelajar Pancasila. Temuan ini sekaligus memperkuat hasil temuan penelitian Espigares-Gámez et al., (2020); Pramudyani(2020); Sulistyaningtyas & Fauziah(2019), penelitian mereka menunjukan bahwa proses pembelajaran pada anak usia dini dengan program yang kreatif seperti pemanfaatan media permainan dan memperhatikan muatan budaya lokal dapat digunakan untuk menumbuhkan karakter pada peserta didik usia dini. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan empat tahapan pada setiap siklusnya, tahapan tersebut yaitu: 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi.

Tahap perencanaan diawal dengan koordinasi dengan Guru kelas, terkait permasalahan awal, perencanaan pembelajaran, perangkat pembelajaran, materi, startegi implementasi permainan bermuatan ajaran nilai Samin, dan rencana evaluasi. Tahap tindakan, yaitu dimulai dengan tahap awal, tahap inti (implementasi), dan tahap penutup. Tahap observasi dilakukan oleh peneliti untuk melihat perkembangan peserta didik dari perilaku yang muncul sesuai profil pelajar Pancasila. Tahap refleksi dilaksanakan untuk

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.2479

mengetahu apakah masih ada kelemahan pada siklus yang sudah dilaksanakan dan membuat keputusan, apakah dilanjutkan pada siklus berikutnya atau sudah cukup. Permainan yang dipilih pada penelitian ini adalah permaian "Kamu Bisa". Permainan ini ditujukan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dan memotivasi siswa untuk bisa melakukan tindakan sesuai profil pelajar Pancasila, yaitu: 1) Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, 2) Berkebinakaan global, 3) Bergotong royong, 4) Kreatif, 5) Bernalar kritis, dan 6) Mandiri (Kemdikbud, 2021). Pada siklus dua permainan ditambahkan dengan permainan betengan, permainan ini ditujukan untuk memperkuat perilaku yangmasih lemah pada siklus pertama, yaitu gotong royong dan bernalar kritis. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Pratama(2019) yang menyatakan permainan betengan efektif untuk penanaman nilai anak usia dini. Implementasi nilai ajaran Samin dalam permaianan untuk meningkatkan profil pelajar Pancasila, dijelaskan sebagai berikut.

Profil pertama, Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia. Pelajar Indonesia yang berakhlak mulia adalah pelajar yang berakhlak dalam hubungannya dengan Tuhan YME. Ia memahami ajaran agama dan kepercayaannya serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupannya sehari-hari.Elemen kunci beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia: 1) Akhlak beragama sesuai dengan ajaran nilai Samin sesuai Pitutur:*Netepi tata agama* (DW06/Sb/Djr/L/15-16), artinya menjalankan ajaran agama. Pitutur: *Ngilmu kebecikan kanggo sangune urip. Nek urip niku mboten butuhna sangu sandang pangan sak gudang sing penting kelakuwan niku wau. Nek kelakuwane apik nggih saline nggih apik* (DW08/Sb/Tkn/L/*1224-1227).* Artinya, ilmu kebaikan (itu) untuk bekal kehidupan. Hidup itu tidak membutuhkan bekal sandang pangan satu gudang. Yang penting adalah perilakunya. Jika perilakunya baik, ketika meninggal dunia akan menuai kebaikan juga(Anggriana, 2021).

2) Akhlak pribadi, sesuai pitutur:*Uwong nek ngendikan napa entene ampun sok geroh, sok ngapusi sanak dulur. Nek ngapusi sanak dulur berarti ngapusi awake dhewe* (DW01/Sb/Lsy/L/119-120). Artinya, orang jika berbicara apa adanya saja, tidak dikurangi maupun ditambahi, jangan berbohong, berdusta kepada saudaranya. Jika berdusta kepada saudaranya maka berdusta pada dirinya sendiri. Pitutur: "*Wong seneng mblethuk kuwi mau uwong urip sing ora weruh uripe*" (DW06/Sb/Djr/L/223-224). Artinya, orang yang suka menipu itu dikatakan sebagai orang hidup yang tidak tahu sejatinya hidup(Anggriana, 2021).

3) Akhlak kepada manusia, sesuai pitutur: "*Uwong nek urip nek donya iku pancen bature akih, kudune ya gelem andhap asor karo sapa wae. Ora kok aku iki isa terus kuasa.*" (DW10/Sb/Djr/L/107-109). Artinya orang hidup di dunia itu memang memiliki banyak teman, seharusnya mau (bersikap) rendah hati dengan siapapun. Bukannya (merasa) saya ini bisa sehingga (merasa) berkuasa. Pitutur "*Intine tiyang Sikep Samin niku ampun drengki-srei, jail-methakil kalih sanak sedulur sinten mawon*" (DW01/Sb/Lsy/L/23-24). Artinya, Intinya orang *Sikep* Samin itu jangan *drengki-srei, jail-methakil* kepada sanak saudara, siapa saja(Anggriana, 2021).

4) Akhlak kepada alam sesuai pitutur: "*Sing betah urip kedah ditresnani. Suket, godhong, watu, gunung, kekayon, kutu-kutu, walang, utawa uga salumahing gunung sakerepe langit sedaya niku sedulur*" (DW01/Sb/Lsy/L/284-286). Artinya, siapapun yang membutuhkan kehidupan harus disayangi/dirawat. Rumput, daun, batu, gunung, kayu, kutu, belalang, atau juga seluruh yang ada di muka bumi dan diatas langit adalah saudara. 5) Akhlak bernegara, sesuai pitutur: *Ning indonesia nek sing nguasai mpun dulure piyambak, nggih bangsane piyambak purun manut aturane negoro wong sedulure dewe. Nopo mawon mboten pikantuk mrengkang aturane negoro. Mergi sing dados pemerintahan niku nggih dulure dewe* (DW01/Sb/Lsy/L/110-113). Artinya, (Kita tinggal) di Indonesia jika pemerintahannya telah dipimpin oleh saudara sendiri, orang dari bangsa sendiri, (maka) mau mengikuti aturan negara karena (pemimpinnya adalah) saudara sendiri. Apapun itu tidak boleh melawan aturan Negara. Karena yang memimpin pemerintahan ini adalah saudara (kita) sendiri(Anggriana, 2021).

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.2479

Profil Pelajar Pancasila kedua yaitu Berkebhinekaan Global, yang artinya Pelajar Indonesia mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa.Elemen kunci Berkebinekaan Global: 1) Mengenal dan menghargai budaya, sesuai pitutur: "S*edaya niku sae, sing penting sing padha rukun*. Artinya, Semua (hal) itu baik, yang penting saling rukun. 2) Kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama, sesuai pitutur: "*Seduluran niku kaliyan sinten mawon. Seduluran saking Bapa Adam lan Ibu Hawa*" (DW01/Sb/Lsy/L/280). Persaudaraan itu dengan siapa saja. Persaudaraan dari Nabi Adam dan Hawa.Jadi kerukunan itu berkumpul bersama. Beda pendapatnya, beda tata caranya/ajarannya jika berkumpulnya di situ maka yang rukun, jangan saling menertawakan, jangan saling mencela. 3) Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan, sesuai pitutur: "*Dados uwong niku mboten pikantuk mbedakna masalah agama. Sedaya agama niku sae. Atek Hindu, Budha, Kristen, Islam sami-sami saene wong asline nggih dulure dewe*" (DW01/Sb/Lsy/L/108-109). Artinya, Jadi orang itu tidak boleh membeda-bedakan agama. Semua agama itu baik. Hindu, Budha, Kristen, Islam semuanya sama-sama baik (karena) mereka semua sebenarnya adalah saudara sendiri (Anggriana, 2021).

Profil Pelajar Pancasila yang ketiga yaitu, bergotong royong, yang memiliki arti Pelajar Indonesia memiliki kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah dan ringan.Elemen kunci gotong royong, diantaranya: 1) Kolaborasi, sesuai pitutur: "*Entene damel napa nggih dicandhak sareng – sareng, gotong royong. Kok ora sah 'nduduhi kae pegaweanmu. Damelan napa mawon nggih dicandhak sareng–sareng kersane ndang rampung pripun saene*" (DW08/Sb/Tkn/L/444-445;457-458). Adanya pekerjaan apa ya dilakukan bersama-sama, gotong royong. Tidak perlu menunjukkan itu pekerjaanmu. Pekerjaan apapun dikerjakan bersama-sama agar cepat selesai dengan baik. 2) Kepedulian, sesuai pitutur: "*Nek disambat nggih leren, boten siyos macul nek mpun kadhung sagoh. Nek macul nggone dhewe sesuk 'neh kenek. Dadi ngemenke sing diselak, sing disambat*". (DW13/Sb/Tkn/L/223-226). Artinya, jika ada orang lain yang minta pertolongan, maka didahulukan untuk menolong orang tersebut. Meskipun sedang bekerja, maka pekerjaannya akan ditinggalkan untuk sementara. Karena menurut mereka, pekerjaan rutinitas harian dapat dilakukan kapanpun, termasuk setelah selesai membantu orang lain. 3) Berbagi sesuai pitutur: "*Gelem ngekei pitudhuh, pitutur, pitulungan marang sapa wae sing 'mbutuhna*" (DW06/Sb/Djr/L/23-24). Artinya, mau memberikan petunjuk, nasehat dan pertolongan kepada siapapun yang membutuhkan (Anggriana, 2021).

Profil keempat, yaitu mandiri, aertinya pelajar yang bertanggung jawab atas proses dari hasil belajarnya.Elemen kunci mandiri, terdiri dari: 1) Kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi, sesuai pitutur:"*Ampun sok maca eleke sanak sedulur liya nek durung isa maca awake dhewe*" (DW01/Sb/Lsy/L/36-37). Jangan suka menyebutkan kejelekan saudara lainnya jika belum bisa menyadari kekurangan diri sendiri. 2) Regulasi diri, sesuai pitutur: "*Uwong kudu 'nduwe rasa rumangsa, uwong aja nyethot uwong*" (DW03/In/HK/L/147-148). Artinya, orang harus memiliki rasa merasa, orang jangan mencubit orang. Larangan mencubit menyiratkan pesan agar dalam berinteraksi dengan orang lain, perlu memiliki sikap menghormati dan menghargai perasaan orang lain. Jika kita merasa terluka atas perbuatan buruk orang lain, maka kita juga harus menjaga diri untuk tidak melukai orang lain (Anggriana, 2021).

Profil kelima yaitu bernalar kritis, artinya pelajar yang bernalar kritis mampu secara objektif memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevauasi dan menyimpulkannya.Elemen kunci bernalar kritis, diantaranya: 1) Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, sesuai pitutur: "*Tulis tanpa papan. Kandha dimirengke, dititeni, dilakoni*" (DW08/Sb/Tkn/L/505-506). Artinya adalah anak belajar melalui pesan yang disampaikan; pesan tersebut didengarkan, diingat dan dijalankan. 2) Menganalisis dan mengevaluasi penalaran, sesuai pitutur: "*Aku kelingan, sekolah sampe dhuwur iku sing saiki tak pangan gak*

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.2479

tulisan. Sing tak pangan hasilku nyambut gawe" (DW02/Sb/Prm/L/111-112). Artinya, saya ingat, sekolah tinggi yang nantinya saya makan bukan tulisan. Yang saya makan adalah hasil dari bekerja". 3) Merefleksi pemikiran dan proses berpikir, sesuai pitutur: "*Sekolah tujuane isa maca nulis, isa itung-itung. Tiyang tani sabanan teng garapan mawon, ngopeni sing ditandur. Dadi mpun nrima nggih mpun sae"* (DW08/Sb/Tkn/L/393;398-399). Artinya,Sekolah tujuannya bisa membaca dan menulis, bisa berhitung. Orang tani perginya ke sawah, merawat tanaman di sawah. Jadi kalau mau menerima ya sudah baik. 4) Mengambil keputusan, sesuai pitutur: "*Nyolong, jupuk, nemok mawon mboten angsal. 'Teng radosan niku wonten yatra umpamine sak menten, niku nggih mboten angsal dipendet. Lha nek mangke dipadosi sing gadah, lha mangke nek kula pendet lak kecelik sing madosi. Lha nek kula kersane mrika, lha nek tiyange madosi malih, taksih enten sing 'teng mriku sing gadah sing kecer wau* (DW08/Sb/Tkn/L/339; 342-343; 347-349). Artinya, mencuri, mengambil, menemukan itu tidak boleh. Di jalan jika ada uang (jatuh) sekian, itu ya tidak boleh diambil. (Dikhawatirkan) jika nanti dicari pemiliknya, jika saya ambil nanti yang mencari menjadi tidak dapat menemukannya. Kalau saya ya biarkan saja, jika pemiliknya mencari (kembali) lagi (ke tempat jatuhnya uang), (uangnya) si pemilik masih ada di situ (Anggriana, 2021).

Profil keenam yaitu kreatif, artinya pelajar yang kreatif mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat dan berdampak.Elemen kunci kreatif, yaitu: 1) Menghasilkan gagasan yang orisinal, 2) Menghasilkan karya tindakan yang orisinal, sesuai pitutur: "*Nek srengenge jek gelem thukul ko etan sandang pangan ora bakal entek, mandah akeh-akeh, nyelot akeh. Angger dilakoni sabar nrima trokal, sing dituju goal pelakon"*(DW08/Sb/Tkn/L/1409-1410). Artinya, jika matahari masih terbit dari arah timur maka sandang pangan tidak akan habis, tambah banyak, semakin banyak. Jika dijalani dengan sabar dan menerima dan kerja keras, tujuan akan tercapai (Anggriana, 2021).

Nilai ajaran Samin, menjadi dasar peneliti menanamkan nilai positif untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila melalui budaya local Yang terbukti efektif. Temuan ini sesuai dengan temuan penelitian Uge et al., (2019)yang memaparkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meregenerasi pengetahuan nilai-nilai kearifan lokal pada siswa sejak dini, sehingga menjadi berbudaya dan memiliki pedoman dalam bersikap untuk membentuk pribadi berilmu dan akhlak yang mulia. Nilai ajaran Samin selain menanamkan nilai kearifan local juga kuat dalam penanaman nilai religious, yang juga menjadi pondasi dalam pembentukan karakter siswa (Darmayenti et al., 2021). Nilai religious memang perlu diperhatikan dan ditanamkan dalam tindakan untuk membentuk karakter posistif bagi siswa (Faiz et al., 2019; Kadafi, 2019; Kadafi et al., 2020; Kadafi & Ramli, 2017). Penanaman nilai pada penelitian ini dilakukan melalui strategi permainan agar mudah diinternalisasikan pada anak usia dini yang sesuai dengan tugas perkembangan mereka (Hidayati, 2020). Pada penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya masih jarang yang memadukan antara pemanfaatan permainan dan nilai ajaran budaya local secara bersamaan dalam upaya menumbuhkan karakter pada anak usia dini.

Simpulan

Profil pelajar Pancasila perlu ditanamkan dan dikembangkan sejak usia dini. Profil pelajar Pancasila yang perlu dikembangkan yaitu: 1) Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, 2) Berkebinakaan global, 3) Bergotong royong, 4) Kreatif, 5) Bernalar kritis, dan 6) Mandiri. Profil Pelajar Pancasila ini dapat dikembangkan pada anak usia dini melalui tindakan dengan strategi permainan bermuatan budaya local, salah satunya adalah ajaran nilai Samin. Nilai Samin sesuai dengan pitutur luhurnya memberikan kebermaknaan pada kehidupan individu, yang menhindarkan individu dari perilaku negative, seperti kenakalan remaja. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi preventif untuk mencegah terjadinya kenakalan remaja, dengan membentuk karakter positif sejak usia dini.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.2479

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Madrasah dan Guru Kelompok Bermain (KB) Al-Furqon, atas fasilitas dan bantuan selama pemberian tindakan dalam penelitian ini. Terimakasih juga disampaikan kepada LPPM Universitas PGRI Madiun, atas ijin yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini.

Daftar Pustaka

Akmal Latief, S., & Zulherawan, M. (2020). Upaya Teoritis Penanggulangan Kenakalan Anak (Juvenile Deliquency). *Sisi Lain Realita, 5(1)*. https://doi.org/10.25299/sisilainrealita.2020.vol5(01).6383

Andriyani, J. (2020). Peran Lingkungan Keluarga dalam Mengatasi Kenakalan Remaja. *At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam, 3(1)*. https://doi.org/10.22373/taujih.v3i1.7235

Anggriana, T. M. (2021). *Kepribadian etnis Samin dan implikasinya terhadap teknik konseling model kipas (kajian Fenomenologi Transendental)* [Universitas Negeri Malang]. http://repository.um.ac.id/id/eprint/192474

Darmayenti, Besral, & Yustina, L. S. (2021). Developing efl religious characters and local wisdom based efl textbook for islamic higher education. *Studies in English Language and Education, 8(1)*. https://doi.org/10.24815/siele.v8i1.18263

Doelman, E. H. J., Luijk, M. P. C. M., Haen Marshall, I., Jongerling, J., Enzmann, D., & Steketee, M. J. (2021). The association between child maltreatment and juvenile delinquency in the context of Situational Action Theory: Crime propensity and criminogenic exposure as mediators in a sample of European youth? *European Journal of Criminology*. https://doi.org/10.1177/14773708211013300

Durmuşoğlu, M. C., Koca, Ö., & Burgazli, M. S. O. (2021). Creative Curriculum In Early Childhood Education. *Milli Egitim*. https://doi.org/10.37669/milliegitim.682732

Espigares-Gámez, M. J., Fernández-Oliveras, A., & Oliveras, M. L. (2020). Games as STEAM learning enhancers. Application of traditional Jamaican games in Early Childhood and Primary Intercultural Education. *Acta Scientiae*. https://doi.org/10.17648/ACTA.SCIENTIAE.6019

Faiz, A., Yandri, H., Kadafi, A., Mulyani, R. R., Nofrita, N., & Juliawati, D. (2019). Pendekatan Tazkiyatun An-Nafs untuk membantu mengurangi emosi negatif klien. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *9*(1), 65–78. http://doi.org/10.25273/counsellia.v9i1.4300

Hasnidar, H., & Erdian, S. (2019). Character Building for Early Child Based on Local Wisdom Through Taboo. *Multi-Disciplinary International Conference*. http://jurnal.una.ac.id/index.php/seminter2019/article/view/593

Hidayati, N. N. (2020). Indonesian Traditional Games: a Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom. *Istawa: Jurnal Pendidikan Islam, 5(1)*. https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i1.2475

Jendriadi, J., Melati, R. R., Sukandar, W., Ismira, I., Puspita, V., Zaturrahmi, Z., Anwar, R., & Desmariani, E. (2023). Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 491–499. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.1226

Kadafi, A. (2019). *Pedoman Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling Islami di Sekolah*. UNIPMA Press.

Kadafi, A., & Ramli, M. (2017). Integrated qs al mudatsir in the reality group conseling to grow the character of students academic responsibility. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *7*(2), 117–125. http://doi.org/10.25273/counsellia.v7i2.1867

Kadafi, A., Suharni, S., Mahmudi, I., & Pratama, B. D. (2020). Urgency Strengthening Religious Values in Guidance and Counseling Programs in the New Normal Era. *Proceedings of the 1 St International Conference on Information Technology and Education (ICITE 2020)*, 285–290. https://doi.org/10.2991/assehr.k.201214.250

Kemdikbud. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*. Kemdikbud.Go.Id. https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/profil-pelajar-pancasila/

Macrides, E., Miliou, O., & Angeli, C. (2021). Programming in early childhood education: A systematic review. *International Journal of Child-Computer Interaction*. https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100396

Mahdaleni, M., & Hadiyanto, H. (2022). Pengaruh Metode Bernyanyi Berbasis Sumbang Duo Baleh Terhadap Karakter Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5575–5583. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2932

Marchiano, M. (2021). Game Design as A Character Education Media For Children. *Journal of Business and Technology*. https://doi.org/10.24167/jbt.v1i1.3221

Mislikhah, S. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman, 11(2)*. https://doi.org/10.36835/falasifa.v11i2.368

Mwangangi, R. K. (2019). The Role of Family in Dealing with Juvenile Delinquency. *Open Journal of Social Sciences*. https://doi.org/10.4236/jss.2019.73004

Nur Utami, A. C., & Raharjo, S. T. (2019). Pola Asuh Orang Tua Dan Kenakalan Remaja. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial, 2(1)*. https://doi.org/10.24198/focus.v2i1.23131

Pramudyani, A. V. R. (2020). Traditional Game of Ular Naga for Early Childhood Development from Teacher's Perspective. *Aulad: Journal on Early Childhood, 3(1)*. https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.48

Pratama, B. D. (2019). Peran Konselor dalam Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Dengan Media Permainan Bentengan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, *3*(2), 25–39. https://ojs.unpatti.ac.id/index.php/bkt/article/view/792

Ratih, R. (2019). Mencipta Sastra Anak Bertema Kearifan Lokal Berbasis Pendidikan Karakter. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, 4(2)*. https://doi.org/10.33654/sti.v4i2.995

Retnaningtyas, W., & Zulkarnaen, Z. (2023). Strategi Guru dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak Usia Dini di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 374–383. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3826

Rulmuzu, F. (2021). Kenakalan Remaja dan Penanganannya. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*. https://doi.org/10.36312/jisip.v5i1.1727

Sary, Y. N. E. (2023). Fenomena Kekerasan Psikologis pada Anak Usia Dini dalam Keluarga. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 76–84. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3736

Steketee, M., Aussems, C., & Marshall, I. H. (2021). Exploring the Impact of Child Maltreatment and Interparental Violence on Violent Delinquency in an International Sample. *Journal of Interpersonal Violence*. https://doi.org/10.1177/0886260518823291

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods). In *Bandung: Alfabeta*. https://doi.org/Doi 10.1016/J.Datak.2004.11.010

Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). *The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education*. https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75

Sumara, D. S., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Kenakalan Remaja dan Penanganannya. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(2)*. https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14393

Suratman, B. (2019). Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal Pada Suku Melayu Sambas. *Jurnal Noken: Ilmu-Ilmu Sosial, 4(2)*.

https://doi.org/10.33506/jn.v4i2.436

Suryandari, S. (2020). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kenakalan Remaja. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar), 4(1)*. https://doi.org/10.36928/jipd.v4i1.313

Syifa, N., Rachman, A., & Asniwati, A. (2023). Kerjasama Orang tua dengan Sekolah dan Pola Asuh Orang tua Berpengaruh terhadap Kemandirian Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 384–397. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3745

Uge, S., Neolaka, A., & Yasin, M. (2019). Development of social studies learning model based on local wisdom in improving students' knowledge and social attitude. *International Journal of Instruction*. https://doi.org/10.29333/iji.2019.12323a

Unayah, N., & Sabarisman, M. (2016). Fenomena Kenakalan Remaja dan Kriminalitas. *Sosio Informa, 1(2)*. https://doi.org/10.33007/inf.v1i2.142

Utaminingsih, S., & Setyabudi, I. (2012). Tipe Kepribadian dan Prokrastinasi Akademik pada Siswa SMA "X" Tangerang. *Jurnal Psikologi*, *10*(1), 48–57. https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/psiko/article/view/1476

Wiyono, B. B. (2007). *Metodologi Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Action Research* (Burhanuddin (ed.)). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.

Zakharova, Y. P., & Lyubimova, A. I. (2019). Family and children well-being and ill-being in the narratives of experts on prevention of child abandonment and juvenile delinquency. *Monitoring Obshchestvennogo Mneniya: Ekonomicheskie i Sotsial'nye Peremeny*. https://doi.org/10.14515/monitoring.2019.6.14